

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1. *Editor*

Murch (2001) mengatakan bahwa tujuan dari film naratif sangatlah rumit karena struktur waktu yang terpecah belah dan harus mengindikasikan kondisi internal seseorang. Dalam film terdapat bagian yang buruk dan yang baik. Bagian buruk dalam film A mungkin saja menjadi bagian baik di film B. Editor adalah orang yang mengidentifikasi bagian-bagian buruk dalam sebuah film dan memotongnya sehingga hanya tersisa bagian yang baik saja. (hlm.11)

Seorang editor harus bisa mengetahui mana yang harus diambil dan mana yang harus dibuang. Kesalahan dalam mengambil atau membuang bagian yang buruk dapat membuat film tidak berhasil

2.2. *Editing*

Thompson dan Bowen (2009) mengatakan bahwa editing untuk gambar bergerak adalah proses pengorganisasian, melihat kembali, memilah, dan menggabungkan *footage* suara dan gambar yang sudah didapatkan saat fase produksi. Hasil dari editing harus dapat dimengerti dan mengandung makna dari segi gambar maupun cerita, selain itu juga harus mendekati tujuan dibalik editing itu sendiri – untuk menghibur, memberi informasi, menginspirasi, dan lain-lain.(hlm.1)

2.3. *Workflow Editing*

Thompson dan Bowen (2009) juga mengatakan bahwa proses editing (pasca-produksi) bisa dimaknai secara sederhana dan juga kompleks. Suara dan gambar digabungkan bersama-sama untuk menunjukkan dan menceritakan cerita. Besarnya sebuah produksi mempengaruhi jumlah orang yang bekerja dalam proses editing, contohnya, produksi yang besar akan membutuhkan *special effect*, tambahan desain grafis, *sound effect*, *music scoring*, dan lain-lain (hlm.7). Ada beberapa tahap dalam proses editing yaitu :

1. *Acquire*

Acquire berarti mendapatkan. Secara sederhana seorang editor harus mendapatkan footage dari tim produksi. Footage dapat berupa visual dan juga suara. Footage yang sudah didapatkan dari tim produksi ini kemudian disimpan di tempat penyimpanan data. Media penyimpanan data ini harus bisa diakses oleh perangkat editing yang digunakan. (hlm.7)

2. *Organization*

Data yang disimpan kemudian diatur dan dikelompokkan dengan data-data yang sesuai. Hal ini dilakukan untuk mempermudah editor dalam menemukan file yang ingin digunakan. Hal sederhana seperti ini dapat memperlancar dan mempercepat proses editing. Banyak editor dan asisten

editor dihargai mahal karena kemampuannya dalam mengatur dan mengorganisasi file. (hlm.7)

3. Review and Select

Setelah semua data sudah berada pada tempatnya, maka sekarang adalah waktunya memilah data. Tidak semua data yang diterima dari tim produksi adalah data yang baik dan dapat digunakan. Seorang editor harus bisa memilih mana data yang baik dan mana yang tidak. Data yang kurang baik belum tentu menjadi data “sampah”, sebagian dari data tersebut mungkin bisa digunakan untuk menambal yang janggal, jadi disarankan untuk tidak menghapus data namun cukup dipisahkan saja.(hlm.8)

4. Assembly

Assembly berarti menggabungkan. Dalam proses ini, data yang sudah dipilih digabungkan menjadi sebuah rangkaian yang logis dari gambar dan suara. Editing dilakukan mengikuti skenario yang sudah ada (jika ada). Dalam tahap ini, data-data yang sifatnya mentah diolah menjadi rangka editing. (hlm.8)

5. Rough cut

Dalam tahap ini sebagian besar dari visual yang kurang diperlukan sudah dipotong, dalam tahap ini film masih terkesan panjang namun sudah bisa

bercerita. Cut yang dibuat dalam tahap ini masih belum sempurna dan belum ada tambahan grafis.(hlm.8)

6. *Fine Cut*

Dalam tahap ini visual sudah lebih padat dan sudah jauh lebih baik. Setiap shot dalam setiap scene sudah berada pada tempatnya dan cerita sudah berjalan dengan baik. Setiap element yang dimasukkan saling berkesinambungan. Hanya akan ada perubahan-perubahan kecil yang terjadi.(hlm.8)

7. *Picture Lock*

Dalam tahap ini editor sudah benar-benar yakin untuk tidak mengubah kembali susunan yang sudah dibuat, baik dari visual maupun audio.(hlm.8)

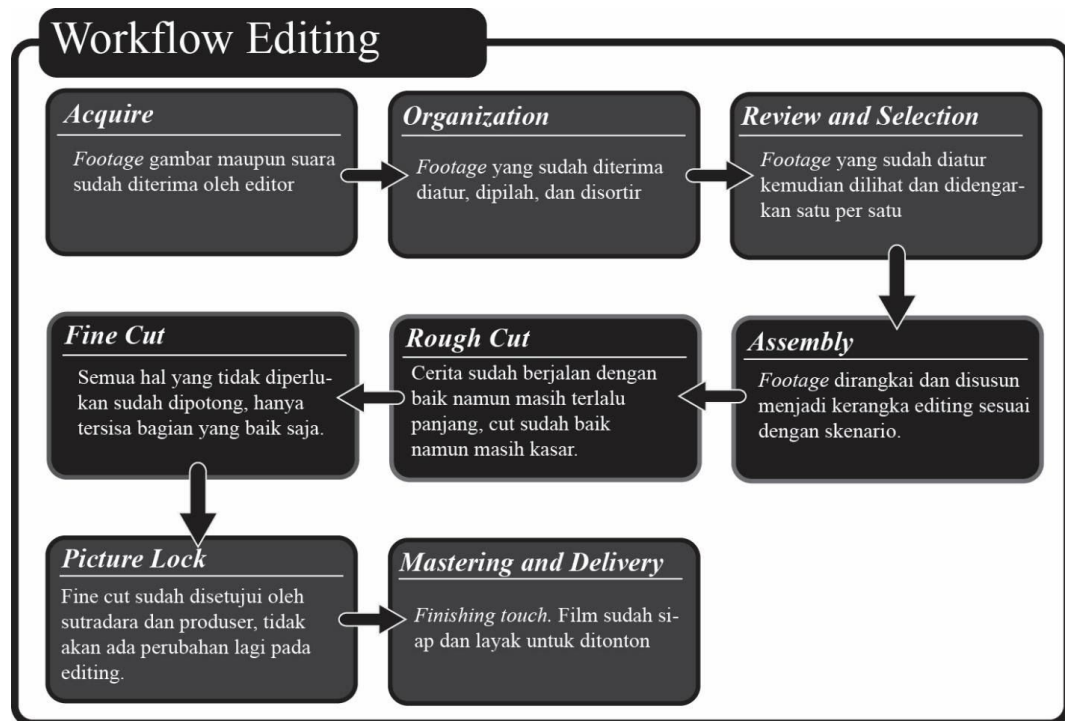
8. *Finishing*

Tahap ini sering disebut dengan “*online edit*”. Pada tahap ini dilakukan koreksi warna supaya setiap shot terlihat sebagus mungkin.(hlm.8)

9. *Mastering and Delivery*

Semua usaha yang telah dilakukan menciptakan sebuah karya yang baik, akan menjadi percuma jika disampaikan kepada penonton. Setiap media membutuhkan proses yang unik dalam membuat versi film yang

sepenuhnya dapat kita kendalikan supaya kita dapat memastikan bahwa hasil karya kita bisa dinikmati oleh penonton. (hlm.9)



2.4. Pacing

Menurut Pearlman (2009) pacing adalah manipulasi kecepatan dalam pergantian shot yang bertujuan agar penonton dapat merasakan sensasi cepat lambatnya sebuah irama yang terbuat dari potongan-potongan shot. Pacing mengacu pada seberapa sering cut dilakukan dalam tiap detik, menit, atau jam. (hlm.47). Pacing dibedakan menjadi 2 macam berdasarkan cepat lambatnya

2.4.1. *Slow Paced*

Dancyger (2011) juga mengatakan bahwa slow paced adalah teknik editing yang memilih shot dengan durasi lama atau biasa disebut dengan *long take*. Teknik ini digunakan supaya penonton bisa menyerap lebih banyak informasi dari sebuah framing.

2.4.2. *Fast Paced*

Dancyger (2011) mengatakan bahwa fast paced adalah pemotongan shot yang begitu cepat sehingga membangun ritme dan tempo yang juga cepat. Tujuan dari penggunaan fast pace ini adalah untuk menimbulkan kesan dinamis dan juga untuk menambah intensitas sebuah scene.

2.5. Ritme

Menurut Pearlman (2009) dalam pembentukan ritme dalam suatu kejadian harus memperhatikan beberapa faktor seperti durasi film, jumlah informasi dalam cerita yang harus dimasukkan, seberapa pentingnya kejadian ini, dan apakah harus lebih ditekankan atau tidak. Selain itu juga proses penyampaian cerita juga harus diperhatikan. Salah satu fungsi dari ritme dalam film adalah untuk membentuk, mengatur, merangsang, dan mengangkat pergerakan antara ketegangan dan pelepasan. Sebuah film bergantung pada ketegangan dan pelepasan agar bisa berdampak. Penonton dibuat menduga-duga sesuatu akan terjadi, ketegangan

dibangun beberapa saat sebelum sebuah peristiwa tersebut terjadi dan saat peristiwa itu terjadi ketegangan itu dilepaskan.

2.6. *Timing*

Millar dan Reisz (2010) mengatakan bahwa *timing* adalah sesuatu yang bisa memperpendek atau memperpanjang durasi dari sebuah peristiwa dalam film. Jeda yang mungkin terlihat tidak penting bisa menjadi penghubung antar adegan dan bagaimana sebuah adegan bisa dibuat menjadi terlihat lebih cepat atau lambat di layar dibandingkan dengan kenyataan (hlm.193). Singkatnya timing dalam editing adalah manipulasi waktu dari sebuah *sequence*. Editor bisa mempercepat ataupun memperlambat durasi dalam sebuah *sequence*. Pelambatan durasi sebuah *sequence* biasa kita kenal dengan istilah *slow-motion*. Hal ini bisa digunakan untuk mencapai intensitas dramatis dalam keadaan tertentu.

2.7. *Intensitas Dramatis*

Masih menurut Millar dan Reisz (2010), intensitas dramatis adalah atmosfer atau suasana ketegangan dalam sebuah film. Intensitas dramatis dibangun melalui ritme karena sangat berkaitan dengan ketegangan dan pelepasan (*tension and release*). Dengan adanya ketegangan dalam sebuah scene, emosi dari sebuah konflik akan semakin dapat dirasakan oleh penonton dan pelepasan dari

ketegangan tersebut akan menjadi klimaks dari konflik tersebut. Hal ini adalah salah satu indikasi keberhasilan suatu film (hlm. 7).

Pearlman (2009) juga membahas mengenai *prepare – action – rest* yang merupakan bagian dari *emotional rhythm*.

2.8. Rule of Six

Menurut Murch (2001) sebuah *cut* yang ideal adalah *cut* yang memenuhi 6 kriteria sekaligus yaitu : 1) Emosi yang benar di saat yang tepat; 2) membuat cerita berjalan; 3) membuat sebuah momen dan secara ritmis terasa benar; 4) mengakui *eye-trace*; 5) mematuhi planaritas (ruang 2 dimensi); 6) mematuhi keberlangsungan ruang 3 dimensi dari ruang sebenarnya.

1. Emosi	51%
2. Cerita	23%
3. Ritme	10%
4. Eye-trace	7%
5. Ruang 2 dimensi	5%
6. Ruang 3 dimensi	4%

Emosi berada di urutan paling atas menjadi prioritas pertama untuk editor dan harus selalu dijaga bagaimanapun caranya. Jika harus mengorbankan beberapa hal, mulailah dari urutan terbawah satu-per-satu (hlm. 18).

2.9. *Continuity*

Continuity dapat diartikan kelanjutan, atau keberlangsungan. *Continuity* adalah suatu hal yang harus diperhatikan dalam proses editing. Menurut Thompson dan Bowen (2009) membuat *continuity* yang halus adalah salah satu elemen yang penting untuk membuat hasil edit tidak mudah disadari oleh penonton. Editor tidak bertanggung jawab atas *footage* yang diberikan, tetapi editor bertanggung jawab untuk mengolah materi yang sudah diterima menjadi hasil yang terbaik.

Ada beberapa bentuk dari *continuity* yang harus diketahui yaitu :

1. *Continuity of content* (Kelanjutan konten/isi)
2. *Continuity of movement* (Kelanjutan pergerakan)
3. *Continuity of position* (Kelanjutan posisi)
4. *Continuity of sound* (Kelanjutan suara) (hlm. 66-70)